



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PERBANDINGAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA YANG
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DENGAN *COOPERATIVE
LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

SKRIPSI



Oleh

ANGGA PERDANA

NIM 07450632

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA-FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M/1433 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PERBANDINGAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA YANG MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DENGAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT*

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada
Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah

Oleh

ANGGA PERDANA
NIM 07450632

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2012 M/1433 H



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

Angga Perdana :Perbandingan aktivitas belajar siswa antara yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan cooperative learning tipe teams games tournament

Pembelajaran matematika masih dirasakan sulit oleh mayoritas siswa sehingga siswa tidak dapat menangkap konsep dengan benar. Selain itu, strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika mayoritas masih menggunakan metode konvensional dan guru pun lebih sering mengajarkan konsep-konsep matematika yang abstrak secara verbal dalam artian jarang sekali mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan realita kehidupan yang nyata, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat. Akibatnya, prestasi belajar matematika siswa kurang maksimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional, mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), mengetahui perbedaan aktifitas siswa antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), mengetahui perbedaan prestasi belajar matematika siswa antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Penelitian ini bertitik tolak dari pemikiran bahwa pembelajaran dengan menggunakan cooperative learning tipe teams games tournament membuat siswa lebih aktif sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa yang lebih baik.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Arjawinangun Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2011/2012, dengan kelas VII A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan untuk pengumpulan datanya menggunakan hasil observasi dan hasil tes. Adapun teknik analisis datanya menggunakan program SPSS versi 17.

Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional . Prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt karena dengan rahmat, hidayah dan pertolongan Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**PERBANDINGAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA YANG MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DENGAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* ”.**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I). Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Maksum Mukhtar, MA selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Saefudin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S. Si, M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Budi Manfaat, M.Si selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memotivasi agar penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak Sofwan Hadi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak mencurahkan perhatiannya pada proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak H. Abdus Syukur. Sag, MA., kepala SMP Negeri 2 Arjawinangun.
7. Bapak Nurhidayatullah, S.Pd, Guru Mata Pelajaran Matematika kelas VII SMP Negeri 2 Arjawinangun.
8. Bapak dan ibu guru serta seluruh staf TU SMP Negeri 2 Arjawinangun.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dalam rangka perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, amin.

Akhirnya, penulis persembahkan skripsi ini kepada masyarakat akademik mudah-mudahan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Cirebon, 20 Januari 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
G. Kerangka Pemikiran.....	9
H. Hipotesis Penelitian	11
I. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Belajar	13
B. Strategi Pembelajaran kooperatif.....	14
C. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	18
D. Pembelajaran Konvensional (Ekspositori).....	23
E. Aktivitas Belajar	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	32
C. Metode dan Desain Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Aktivitas Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)	45
B. Aktivitas Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Pembelajaran Konvensional.....	51



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Perbandingan Aktivitas Belajar Antara Siswa Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol	56
D. Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Dengan Pembelajaran Konvensional	58
E. Pembahasan.....	60

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa SMP Negeri 2 Arjawinangun.....	33
2. Kriteria Pengskoran Nilai Reliabelitas	38
3. Kriteria Pengskoran Daya Pembeda	39
4. Kriteria Pengskoran Tingkat Kesukaran	40
5. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 1.....	45
6. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 2.....	46
7. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 3.....	46
8. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 4.....	47
9. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 5.....	47
10. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 6.....	48
11. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 7.....	48
12. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
No. 8.....	49
13. Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas	
Eksperimen.....	50
14. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 1.....	51



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

15. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 2.....	51
16. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 3.....	52
17. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 4.....	52
18. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 5.....	53
19. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 6.....	53
20. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 7.....	54
21. Deskripsi Data Item Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	
No. 8.....	54
22. Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	55
23. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	56



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	64
2. Soal Uji Coba Tes.....	67
3. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes.....	71
4. Soal Tes Prestasi Belajar	72
5. Kunci Jawaban Soal Tes Prestasi Belajar	75
6. Kisi- kisi Lembar Pengamatan.....	76
7. Lembar Pengamatan	77
8. Daftar Nama Peserta Uji Coba Penelitian	78
9. Daftar Nama Peserta Penelitian Kelas Eksperimen	79
10. Daftar Nama Peserta Penelitian Kelas Kontrol	80
11. Data Mentah	81
12. Skor Dibobot	89
13. Validitas Tes.....	91
14. Reliabelitas Tes.....	93
15. Daya Pembeda.....	95
16. Tingkat Kesukaran.....	97
17. Rekap Analisis Butir.....	99
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
19. Silabus	121
20. Hasil Observasi Kelas Eksperimen	123
21. Hasil Observasi Kelas Kontrol	124
22. Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	125
23. Nilai Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	127
24. Uji Hipotesis Aktivitas Belajar Siswa.....	129
25. Deskripsi Statistik Hasil Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

.....	129
26. Deskripsi Statistik Hasil Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	
.....	130
27. Uji Normalitas	130
28. Uji Homogenitas	130
29. Uji Hipotesis Prestasi Belajar Siswa	131



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bidang yang sangat penting terutama di Negara berkembang seperti Indonesia, sebab kemajuan dan masa depan bangsa terletak sepenuhnya pada kemampuan anak didik dalam membaca dan mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan segala kemudahan. Pada masa yang akan datang, penguasaan dunia tidak lagi hanya tergantung kepada sumber daya alam, tetapi sangat dipengaruhi oleh tersedianya sumber daya manusia yang tangguh, berpengetahuan luas, kreatif, terampil dan berkepribadian. Upaya tersebut salah satunya melalui pendidikan formal. Keberhasilan pendidikan formal tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya melibatkan berbagai komponen baik guru, lingkungan maupun siswa itu sendiri.

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Dalam pembelajaran tersebut siswa dibekali berbagai ilmu pengetahuan serta kemampuan-kemampuan untuk dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mampu bekerjasama. Dengan memiliki kemampuan-kemampuan tersebut maka kualitas siswa sebagai sumber daya manusia dapat meningkat.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat membentuk siswa untuk dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Hal tersebut menjadikan matematika penting untuk dipelajari terutama dalam pembelajaran di sekolah. Akan tetapi, sampai saat ini masih terdapat siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan, menjenuhkan bahkan pelajaran yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang tidak bisa menangkap konsep dengan benar. Mereka hanya berpendapat bahwa pembelajaran matematika itu hanya sekedar menghafal rumus, berhitung dan mengerjakan soal. Padahal Pada kenyataannya matematika selalu ada di setiap sektor kehidupan manusia, selalu menjadi kegiatan sehari – hari yang disadari atau tidak sudah menjadi kebutuhan manusia.

Dalam mengemas pembelajaran tersebut seorang guru melakukan perencanaan yang di dalamnya mengandung aktivitas-aktivitas pembelajaran, metode-metode yang digunakan, sumber belajar dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal inilah yang disebut dengan strategi pembelajaran.

Dick dan Carey (1985) dikutip oleh Wina Sanjaya bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang disampaikan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Dengan kata lain strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkuman kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Wina Sanjaya, 2008 : 126).

Hal senada diungkapkan oleh Ahmadi dan Prasetya (1997:11) bahwa strategi berarti pilihan pola kegiatan pembelajaran yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif. Dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki strategi yang tepat agar pembelajaran di kelas tidak membosankan, tidak berjalan satu arah dan membuat siswa menjadi aktif serta bermotivasi tinggi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Paradigma lama menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada guru hendaknya diganti dengan paradigma baru yaitu siswa diposisikan sebagai pusat dari pembelajaran itu sendiri. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai pembimbing dan fasilitator siswa di kelas.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Namun dalam kenyataannya tidak sedikit guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional dimana guru mendominasi proses pembelajaran yaitu guru memberikan materi, siswa mendengarkan dan mencatat, guru memberikan latihan soal.

Dalam pembelajaran konvensional guru lebih mengutamakan keluasaan materi ajar daripada proses terjadinya pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan hasil yang diperoleh siswa setelah pembelajaran, dalam hal ini prestasi belajar matematikanya kurang maksimal.

Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan siswa dapat belajar secara aktif. Menurut Isjoni (2009 :13) bahwa dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. *Teams games Tournament* sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif menekankan kepada kerjasama antar kelompok dalam memenangkan suatu tournament yang diselenggarakan oleh guru pada setiap pokok bahasan. Dengan bekerjasama dan saling bersaing untuk memenangkan turnamen tersebut maka hasil yang diperoleh dari pembelajaran matematika pun diharapkan menjadi lebih baik dalam hal ini prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penuturan salah satu guru matematika SMP Negeri 2 Arjawinangun menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika, pembelajaran berlangsung satu arah dan hanya didominasi oleh guru. Hal ini ditengarai karena model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 2



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Arjawinangun adalah pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran berlangsung satu arah dan monoton. Maka dipandang perlu adanya upaya perubahan pendekatan terhadap siswa dengan memberikan model pembelajaran yang lebih inovatif sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran matematika. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), diharapkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa lebih aktif sehingga pembelajaran matematika tidak monoton dan berlangsung satu arah.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1) Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah tentang masalah pembelajaran yang menyangkut strategi yang digunakan dalam pembelajaran.

2) Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif karena data yang akan dianalisis berhubungan dengan nilai atau angka-angka yang dapat dihitung secara matematis dengan perhitungan statistika.

3) Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah komparatif karena meneliti tentang perbedaan atau perbandingan aktifitas belajar matematika antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tornament* dengan pembelajaran konvensional.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Pembatasan Masalah

Secara sederhana pembatasan masalah adalah seleksi terhadap permasalahan-permasalahan yang telah teridentifikasi dan membatasi aspek-aspeknya, sehingga fokus penelitian menjadi jelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang dimulai dengan penyajian materi secara singkat oleh guru atau guru memberikan sebuah permasalahan atau soal, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (*teams*), memikirkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor (*games*,) skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan (*tournament*).
- b. Strategi pembelajaran konvensional dalam hal ini pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang berpusat pada guru.
- c. Aktifitas belajar matematika yang dimaksud adalah kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
- d. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VII semester I SMP Negeri 2 Arjawinangun Kabupaten Cirebon tahun ajaran 2011-2012.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- b. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional ?
- c. Adakah perbedaan aktivitas belajar matematika yang signifikan pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran konvensional?
- d. Adakah perbedaan prestasi belajar matematika yang signifikan pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan pembelajaran konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- b) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- c) Untuk mengetahui perbedaan aktifitas siswa antara pembelajaran konvensional (ekspositori) dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- d) Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar matematika siswa antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).



F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pembelajaran Matematika

2. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika khususnya pada pokok bahasan aljabar

3. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta yang dapat membuat siswa lebih aktif.

4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar Matematika di sekolah.

G. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran Matematika dibutuhkan tingkat aktivitas yang tinggi baik mental maupun fisik. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran Matematika, yaitu mengembangkan aktivitas kreatif siswa dalam memahami konsep Matematika.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan minat dan kreatifitas belajar sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki potensi lebih besar untuk memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar Matematika serta dapat



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa karena siswa mengikuti dan melakukan seluruh rangkaian kegiatan dimulai dari pembentukan kelompok, bekerjasama mengerjakan soal dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok melalui permainan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan angka yang tertera pada kartu yang telah dipilih secara acak oleh wakil masing-masing kelompok yang dimainkan pada meja turnamen.

Pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* ini mengutamakan adanya kerjasama dalam kelompok-kelompok kecil dalam mempelajari materi pelajaran sehingga memungkinkan siswa mempunyai kesempatan yang besar untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang mengalami kesulitan belajar cenderung lebih berani bertanya kepada teman-temannya dibanding kepada guru. Bahkan adapula siswa yang justru belajar lebih giat karena harus mengajar temannya. Dalam kondisi ini memungkinkan prestasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Dengan demikian dapat ditengarai bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar matematika dan hal ini akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar matematika siswa.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dikatakan dugaan sementara, karena jawaban-jawaban yang diberikan dalam penelitian ini belum relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2008: 96)



Peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai upaya menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian sebagai berikut :

1. Aktifitas siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih aktif dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Dengan menggunakan kooperatif learning tipe TGT (*teams games tournament*) prestasi belajar matematika siswa lebih tinggi dari pada menggunakan pembelajaran konvensional.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa bagian, yaitu bagian awal terdiri dari : ikhtisar, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan daftar tabel.

Bagian isi yaitu Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari : latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari: belajar, pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*), pembelajaran konvensional, Belajar, Aktifitas Belajar.

Bab III membahas tentang Metodologi Penelitian, meliputi Tempat dan Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Metode dan Desain Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang terdiri dari deskriptif data, dan pembahasan hasil penelitian



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Bab V adalah kesimpulan dan saran. Bagian terakhir daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2001, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Marvina, Yeni. 2012. *Perbandingan hasil belajar siswa antara yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan pembelajaran konvensional*. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati
- Priyatno, Dwi. 2009. *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17*. Yogyakarta : ANDI.
- Ruseffendi, E.T. 1991. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Sanjaya Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sardiman, AM. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Lita, penerjemah). Bandung: Nusa Media.
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R dan D*. Bandung : CV Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: prestasi Pustaka.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.

([http://tatangmanguny.wordpress.Com/2009/04/16/subjek penelitian/](http://tatangmanguny.wordpress.Com/2009/04/16/subjek_penelitian/)).

([http:// Suhadinet.Wordpress,Com/2008/06/14/model pembelajaran-kooperatif tipe TGT/](http://Suhadinet.Wordpress,Com/2008/06/14/model_pembelajaran-kooperatif_tipe_TGT/)).